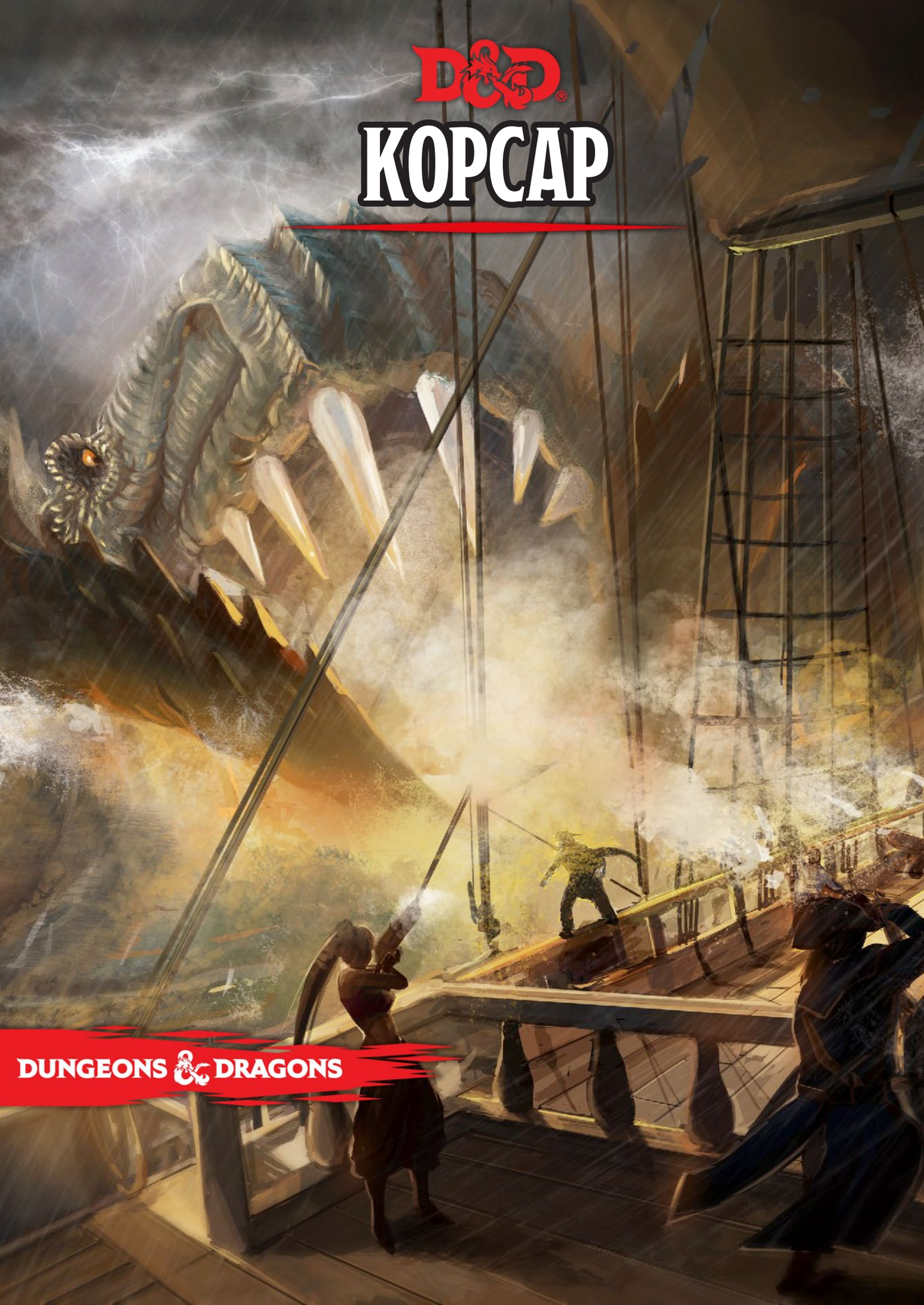
D&D

KOPCAP



DUNGEONS & DRAGONS

Корсар

ВАРИАНТ АРХЕТИПА ПЛУТА

Женщина, одетая в легкий стёганный доспех, считает, что ее кинжал и рапира полностью готовы к бою со стражей, отрезающей ее и ее команду от их судна в близлежащих доках. Хотя их превосходят числом и доспехами, она уверенным, громким голосом выкрикивает приказы, а ее бесстрашная команд бросается их выполнять.

Держа по мачете в каждой руке, внушающий страх мужчина полуорк с голым торсом заставил стушеваться группу шумных головорезов, которые оторвали его от выпивки в потрёпанной припортовой таверне. Хотя группа мужчин сначала обрадовалась своей возможности, их снисходительное отношение резко сменилось неподдельным ужасом, когда один из них неподалёку увидел плакат «Розыскивается», и понял, что они встретили настоящего короля пиратов во плоти, и что они нанесли ему смертельное оскорбление.

С маленьким мачете в зубах и подзорной трубой у глаза, женщина полурослик, носящая свободную рубашку, на реях цепляется за такелажный канат своей качающейся на волнах каравеллы. Натыкаясь на вздымающиеся над океаном облака на краю горизонта, ее острые глаза уловили вершину мачты - несомненно торговый когг под флагом короля. С безумным хихиканьем полурослик спрыгивает с такелажа, схватив соседний канат, и плавным движением скатывается с мачты, при этом поднимая черный флаг над своим зловещим судном.

Бедствие или спасение для приморских городов, народов и судов, корсары практикуют пиратство в нейтральных водах. Свободолюбивые ли они или строго следуют кодексу пирата, но корсары живут жизнью, полной разбоя и приключений, возглавляя команды негодяев и прохвосов, отправляющихся на край света в поисках сокровищ из легенд.

Корсары почти всегда хаотичные, но могут быть найдены горстки законных корсаров, которые бросили пиратствовать и посвятили свою жизнь службе.

Корсары могут быть злыми или добрыми в зависимости от их мотивов и методов. За этими мотивами у большинства корсаров есть поворотный момент, который привел их к жизни в море. Рассмотрите со своим мастером, что это могло бы быть, или совершите бросок по таблице Жизнь в море, приведенной ниже:

к10	Жизнь в море
1	Я стремлюсь получить богатство и известность, чтобы в конечном счете стать достойным моей истинной любви.
2	Когда я был молод, пираты совершили набег на судно на котором я был и взяли меня к себе в команду
3	Я начал свои поиски после того как узнал слухи о легендарном спрятанном сокровище известного пирата.
4	Я ушел в море, чтобы сбежать от своего криминального прошлого, но оно и там преследует меня.
5	Я участвую в пиратстве, чтобы восстановить некогда большое богатство моей семьи, а следовательно и её знатность.
6	Я был предан своим королевством, и стал пиратом, чтобы отомстить.
7	Моя родная культура была слишком консервативной, поэтому я ушел в море, ища свободу.
8	Я ищу потерянного члена семьи, а пиратство финансирует моё путешествие.
9	Я бастард богатого рода и мой единственный выбор состоял в том, чтобы сделать мое собственное имя в море.
10	Совершите два броска, оба результата истинны.

Уловки прохвоста

На 3 уровне вы получаете лучшее понимание того, как перемещаться и выживать в море, от лазания по такелажу до плавания по волнам. Пока вы либо носите легкий доспех, либо не носите никакого доспеха и не держите щит, вы получаете и скорость плавания и скорость лазания, равную вашей обычной скорости движения. Вы можете также задерживать свое дыхание вдвое дольше.

Кроме того, вы получаете владение любыми двумя из следующего списка: инструменты плотника, инструменты картографа, инструменты повара, инструменты навигатора, транспорт (воздушный), транспорт (наземный), транспорт (водный) или инструменты резчика по дереву.

Бесчестная драка

Когда вы выбираете этот архетип на 3 уровне, вы мастерски овладеваете искусством использования корабельного мусора, своевременного блефа или даже просто полного кармана песка, чтобы повернуть бой в вашу пользу. Когда вы совершаете действие Отход, вы можете заставить одного врага в пределах 5 футов от вас получить помеху на первую атаку, которую он будет иметь до конца его следующего хода.

Кроме того, Вы можете бонусным действием сблефовать, притвориться или иначе обмануть Ваших противников. Выберите одно существо в пределах 5 футов от вас. То существо должно совершитьспас-бросок Мудрости против Сл 8 + ваш модификатор Харизмы + ваш бонус мастерства. Если существо терпит неудачу, следующая атака, совершаемая против того существа до начала вашего следующего хода будет совершаться с преимуществом. Существа, неуязвимые к эффектам очарования, автоматически проходят этот спас-бросок.

ПОРОХ И ПИРАТСТВО

Огнестрельное оружие и пушки часто очень важны в рассказах о корсарах и пиратстве, но огнестрельного оружия, как предполагается, по умолчанию в D&D не существует. Аналогично, у корсаров здесь по умолчанию нет доступа к огнестрельному оружию или подобному вооружению.

Если ваш корсар находится в мире, в котором есть доступ к пороху, то ваш мастер может решить позволить вам получить владение пистолетами (страница 268 Руководства Мастера), как часть свойства Уловки Прохвоста получаемой на 3 уровне.

Вахта

Начиная с 9 уровня, вы развили у себя острое зрение, осматривая моря. Вы получаете преимущество ко всем проверкам Восприятия или Расследования, чтобы найти сокровище или враждебное существо или судно.

Далее, если Вы проведёте час, наблюдая за судном, строением или лагерем, то вы можете сказать точное число и тип присутствующих существ, чем они вооружены и их приблизительное местоположение в области, в которой они расположены.

Дурная слава

На 13 уровне ваше имя становится широко известно, а ваша репутация часто опережает вас. Выберите один из следующих вариантов, основанных на репутации, которую вы накопили:

- ***Приказ капитана.*** В качестве бонусного действия в свой ход, вы можете вдохновить существо, дружественное вам (кроме непосредственно вас), которое может услышать вас и понимает ваш язык. Вдохновленное существо на минуту получает временные хиты, равные вашему удвоенному модификатору Харизмы (минимум 0) и существо немедленно перестает быть в состоянии испуганное, если существо в нём находилось. Существо не может получить временные хиты от этой способности больше одного раза, пока не завершит короткий или продолжительный отдых, чтобы иметь возможность получить их снова. Однако, ранее затронутое этим свойством существо всё ещё можно вывести из состояния испуганное повторным использованием этой способности.
- ***Ужасный пират.*** Бонусным действием в свой ход, вы можете попытаться напугать существо в пределах 30 футов от вас, если оно может услышать вас и понимает ваш язык, раскрывая свою личность и одно или два из ваших мерзких дел. Существо должно совершить спас-бросок Мудрости против Сл 8 + ваш модификатор Харизмы + бонус мастерства. Если оно проваливает спас-бросок, то становится испуганным вами до конца его следующего хода. Существо, которое преуспевает на этом спас-броске, не может быть затронуто этой способностью в течение следующих 24 часов. Существо может совершить этот спас-бросок с преимуществом или помехой в зависимости от того, насколько оно наслышано о вас или ваших делах и насколько это его тревожит, на усмотрение мастера.

Независимо от того, какую способность вы выбираете, вы можете использовать способность, количество раз, равное вашему модификатору Харизмы (минимум один раз) прежде, чем вам потребуется продолжительный отдых, чтобы восстановить возможность использовать эту способность.

ВАЖЕН ПРАВИЛЬНЫЙ КРЮК

Потеря конечности распространена в диких водах, и если ваш корсар теряет руку или ногу, ваш мастер может позволить вам заменить её крюком или деревянной ногой, соответственно.

При том, что вы неспособны держать предметы крюком, он считается фехтовальным оружием, которым вы владеете, и крюк наносит колющий урон 1к4 при попадании. Крюк никогда не может быть обезоружен.

Деревянная нога, однако, намного менее выгодна, и служит только, чтобы уменьшить вашу скорость движения на 5 футов.

А ну стоять, жалкие псины!

Как только Вы достигаете 17 уровня, вы становитесь одним из самых великих пиратов, которых когда-либо знал мир, и все почтут за честь, чтобы вы привели их в бой в море (и на земле). Когда совершаются броски инициативы, выберите количество дружественных существ, равное вашему модификатору Харизмы (минимум одно), которые могут видеть и слышать вас и понимают ваш язык. Вы можете выбрать себя в качестве одного из этих существ. Каждое из этих существ может выбрать нанести дополнительные 2к6 урона атакой, которая попадает по цели во время первого раунда боя.

Дополнительное правило:

фамильяр корсара

Пираты не чужды магии, и сталкиваются со всевозможной дикой и необузданной магией, во время своих путешествий по морям. Некоторые пираты балуются магией, самостоятельно изучая полезные уловки, способные помочь им в опасностях ежедневного пиратства.

Если ваш корсар способен наложить заклинание поиск фамильяра, ваш мастер может позволить вам выбрать обезьяну или попугая, приведенных здесь, вместо других вариантов, которые предоставляет заклинание.

Легкий способ корсару получить это заклинание состоит в том, чтобы взять черту Посвященный в магию, со страницы 169 Книги Игрока. Эта черта также даёт доступ к двум заговорам, и хотя любой заговор, доступный выбранному вами классу, может быть получен, следующие заговоры могут тематически соответствовать Корсару: *защита от оружия, искусство друидов, указание, шквал*, уход за умирающим, меткий удар или злая насмешка.*

**Элементальное Зло. Путеводитель игрока*

Попугай

Крошечный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12
Хиты 1 (1к4 – 1)
Скорость 10 футов, полёт 50 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
3 (-4)	14 (+2)	8(-1)	2 (-4)	12 (+1)	8(-1)

Навыки Обман +1, Восприятие +3
Чувства пассивное Восприятие 13
Языки понимает Общий, может говорить на Общем, но не более трёх слов
Опасность 0 (10 опыта)

Облёт. Попугай не вызывает провоцированную атаку, когда вылетает из зоны досягаемости врага.

Попугайство. Попугай может подражать речи и простым звукам, которые слышал, таким как фраза из не более, чем 10 слов, звук топора рубящего лес, плачущего ребенка или чирикание птиц. Существо, которое слышит звук, может определить, что это имитация успешно пройдя проверку Мудрости (Проницательность) со Сл 10.

Действия

Клюв. *Рукопашная атака оружием*: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 1.

Обезьяна

Крошечный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12
Хиты 1 (1к4 – 1)
Скорость 25 футов, лазанье 25 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (-2)	14 (+2)	8(-1)	5 (-3)	12 (+1)	8(-1)

Навыки Акробатика +4, Выступление +3, Ловкость рук +4
Чувства пассивное Восприятие 11
Языки понимает Общий и воровской жаргон, но может жестами показывать не более 3 слов на воровском жаргоне
Опасность 0 (10 опыта)

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 1.

Бросок. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 25/50 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон или урон ядом 1.

Группа перевода
Перевод: FtZ.
Вёрстка: r0ot35
Photoshop: r0ot35

Оригинал взят с сайта **Walrock Homebrew**
http://walrock-homebrew.blogspot.com